

SHINOBITM



SEGA[®]

Loading Instructions:

Starting Up

- 1 Make sure the power switch is OFF
- 2 Insert Control Pad 1 into its "Control 1" input for a one player game
- 3 Gently insert the SHENGE™ game cartridge into the Power Base. If the cartridge is properly aligned, it will easily slip into place.
- 4 Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV.

IMPORTANT

Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge™

Ladeanweisungen:

Startprozedur

- 1 Überzeugen Sie sich davon, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF)
- 2 Stecken Sie den Stecker des Steuerungselements 1 in die Buchse "Control 1". Dieses Spiel ist für einen Spieler gedacht.
- 3 Schieben Sie vorsichtig die Spielkassette SHENGE™ in das Grundgerät. Wenn die Kassette einwandfrei eingesteckt ist, tritt sie automatisch herein.
- 4 Schalten Sie den Netzschalter ein, wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, prüfen Sie, ob die Kassette richtig eingesteckt ist und der Anschluß zwischen Grundgerät und Fernsehgerät einwandfrei ist.

WICHTIG

Überzeugen Sie sich unbedingt dazu, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn Sie Ihre Sega Karte/Kassette™ einstecken oder herausnehmen.

Insert Mega Cartridge
Sega Cartridge instructions
insérer la cartouche Mega
introduire el cartucho Mega
insérer la Cartouche Mega



Insert Control Pad 1
Steuerungselement 1 anschließen
insérer le boî de commande 1
introduire el botado de control 1
Collegare la Pulsantiera di Comando 1

Instructions de chargement:

Mise en route

- 1 Assurez vous que l'alimentation de la console est coupée
- 2 Introduisez le bloc de commande dans l'embase de commande "Control 1". Ce jeu est à un seul joueur
- 3 Introduisez sans forcer la cartouche de jeu SHINOBI™ dans la console d'alimentation. Si la cartouche est alignée correctement, elle sera facile à mettre en place.
- 4 Mettez la console sous tension. Si sur l'appareil sur lequel vous êtes, que vous avez bien inséré la cartouche et que la console est correctement connectée au récepteur de télévision.

IMPORTANT

Faites toujours très attention que l'alimentation de la console est coupée avant d'introduire ou de retirer une Sega GameCartridge™

Instrucciones de carga:

Arranque

- 1 Comprueba de que el interruptor de corriente está desconectado (OFF)
- 2 Inserta el mecanismo de control 1 en la salida "Control 1" para juego individual
- 3 Inserta suavemente el cartucho de juego SHINOBI™ en la Base de Alimentación. Si el cartucho está correctamente alineado, entrará fácilmente en su lugar
- 4 Activa el interruptor de corriente (OFF). Si no aparece nada en la pantalla, comprueba la inserción del cartucho y la conexión de la Base de Alimentación al receptor

IMPORTANTE

No olvide que la Base de Alimentación de Sega (OFF) al insertar o extraer su Tarjeta/Cartucho-Sega™

Istruzioni di caricamento

Inizio

- 1 Assicurarsi che l'interruttore d'alimentazione sia disattivo (posizione OFF)
- 2 Per un giocatore: Collegare la Pulsantiera di Comando 1 all'ingresso "Control 1"
- 3 Inserire delicatamente la cartuccia del gioco SHINOBI™ nella Power Base (Base d'alimentazione). Allineandola correttamente, essa entrerà facilmente
- 4 Attivare l'interruttore d'alimentazione (posizione ON). Se sullo schermo non appare niente: Assicurarsi di aver inserito correttamente la cartuccia e controllare il collegamento della Power Base al televisore

IMPORTANTE

Assicurarsi sempre che la Power Base sia spenta prima di inserire o di estrarre la scheda/cartuccia™ Sega

Shinobi™

Shinobi: The name means death. It's one of the qualities you have learned in a lifetime of training in a discipline passed on in your family from father to son over the decades. Ninjutsu.

You are Joe Musashi, the Master Ninja. Your hands and feet are lethal. With shuriken, sword, nunchaku and other weapons, you are virtually unstoppable. Your role is a deep cover agent for the government — called on when the fate of nations is at stake.

This time you must battle the Ring of Fire, a powerful network led by five out-rippers with powers as strong as your own.

The Ring of Fire has kidnapped the children of the world's leaders and are holding them hostage in different locations around the world. Fire is guarded by fierce thugs, deadly ninjas, and the most martial arts in the world.

Shinobi™

Shinobi: Dieser Name bedeutet Herabsetzung. Es ist eine der Qualitäten, die Sie in einem lebenslangen Training einer Disziplin erlangt haben, die in Ihrer Familie von Leuten der Jahreshundert vom Vater auf den Sohn übergeben ist. Ninjutsu — die Kunst der Ninja.

Sie sind Joe Musashi der Meisterninja. Ihre Hände und Füße sind tödliche Waffen. Mit Shuriken, Schwert, Nunchaku und anderen Waffen sind Sie praktisch nicht zu stoppen. Sie sind ebenfalls ein Geheimagent für die Regierung — gerufen, wenn das Schicksal der Nation auf dem Spiel steht.

Diesmal müssen Sie gegen den Ring der Feuer kämpfen, ein Verstecktes Netz, das von fünf mächtigen Ninja gesteuert wird, die denselben Fähigkeiten besitzen, wie Sie selbst.

Der Ring der Feuer hat die Kinder der weltbekannten Führer der Welt entführt und hält Sie an verschiedenen Orten in der ganzen Welt als Geiseln gefangen. Jeder dieser Orte wird von Kämpfern bewacht und den nichterwarteten Kämpfern in der ganzen Welt bewacht.



Shinobi™

Shinobi. Ce mot signifie "protection".
C'est une des qualités que vous avez
apprenues après toute une vie
d'entraînement dans un art martial
transmis dans votre famille de père en
fils à travers les siècles. Le Ninjutsu.

Vous vous appelez Joe Musashi, le
Maître Ninja. Vos maîtres et vos frères
sont mortels. Lorsque vous disposez
d'une épée, d'un shuriken, d'un
nunchaku... ou autres armes, vous
presque ne perdez plus. Vous sentez
vous êtes également un agent secret
pour votre gouvernement, qui lui
appartient et vous lorsque le pays est en
danger.

Cette fois vous devez vous battre
contre le Gang des Oniz, un réseau
terroriste dirigé par cinq frères Oniz
qui ont des pouvoirs assez puissants
que les vôtres.

Le Gang des Oniz a kidnappé les
enfants des leaders du monde et les
garde en otage dans divers endroits du
monde. Les enfants sont gardés par
des champions de karaté, des
monstrueux dangereux et les experts
en art martial les plus connus qui
soient au monde.

Shinobi™

Shinobi. El nombre significa "protección".
Una de las cualidades que ha aprendido
Vo durante toda una vida de
entrenamiento en una disciplina
transmitida de generación en
generación en su familia. El ninjutsu.

Vo es Joe Musashi, Gran Maestro
Ninja. Sus maestros y gemas son
mortales. Con el shuriken, la espada
el nunchaku y otras armas, no Vo
prácticamente invencible. También es
Vo un agente del gobierno en misión
ultrasecreta, a quien se requiere
cuando el destino de la nación está en
juego.

Esta vez debe combatir con la Alarma
de los Oniz, red terrorista comandada
por cinco hermanos malignos con poderes
tan extraordinarios como los suyos
propios.

La Alarma de los Oniz ha raptado a
los hijos de los líderes mundiales y los
tiene como rehenes en diferentes
partes del mundo. Cada uno de ellos
está custodiado por métodos
karatekas, monstruosos sin escrúpulos y
los especialistas en artes marciales
más perversos del mundo.

Shinobi™

Shinobi. Il nome significa "segretezza".
E' una vostra dote, acquisita durante
tutta una vita di allenamento in una
disciplina tramandata nella vostra
famiglia da padre in figlio da
generazione in generazione.
Ninjutsu.

Siete Joe Musashi, maestro Ninja. Lei
vostra maestria e i vostri gemi sono letali.
Con shuriken, la spada, il nunchaku ed
altre armi siete invincibile. Siete anche
un agente segreto del governo, a cui si
fa ricorso quando è in gioco il destino
della nazione.

Deve affrontare l'Avviso dei Oniz,
una organizzazione terroristica guidata
da cinque nipoti maligni con poteri
se vosti.

L'Avviso dei Oniz ha rapito i figli dei
capi del governo mondiale e li tiene in
ostaggio in luoghi diversi sparsi per il
mondo. Ognuno è custodito da esperti
del karate assassini e pagamenti e i
più malvagi cultori delle arti marziali del
mondo.

You have five missions. In each you must rescue the hostages, take out the Ring of Five's headmen and defeat a leader of the Ring of Five. They have right on their side. But prove your skill with the shuriken and you will earn Ninja Magic to aid you.

Good luck. This will be your toughest assignment ever!

Sie haben fünf Missionen zu erfüllen. Bei jeder müssen Sie die Geiseln retten, den Stellvertreter des Rings der Fünf beseitigen und einen Führer des Rings der Fünf beseitigen. Die Schurken haben die Gewalt auf ihrer Seite. Aber üben Sie Ihre Fäähigkeiten mit dem Shuriken und Sie werden Ninja Magic gewinnen, die Ihnen weiterhelfen.

Viel Glück! Das wird die härteste Aufgabe, die Sie jemals zu erfüllen hatten!



"Ils ont cinq missions. Au cours de chacune d'elles, nous devons éliminer les étapes, mettre hors de service les écoles et les bases, un des chefs du Qiang des Qing. Ils ont la puissance pour eux. Mais, si vous réussissez à prouver votre expertise avec la shuriken, nous aurons la votre opposition. Le monde nous leur vous aider."

Buyer change? C'est la raison la plus difficile pour vous d'être tenu en

Tiene una alianza tácita. En cada uno de ellos debe vencer a los rivales, vencer a los acorados de la Alianza de los Cinco y vencer a un líder de la Alianza de los Cinco. Ellos tienen el poder de su país. Pero convertirse en Estados por sí mismos y obtener el poder de su país. Pero convertirse en Estados por sí mismos y obtener el poder de su país.

Buenos Aires: ¿Qué será la misión más difícil que nunca haya emprendido?

Diventa campione cinque missili in
quattro. Diventa liberare gli ostaggi
sfidare gli aerei dell'Asolo del
Cinque in scappare un paio
dell'Asolo del Cinque. I vostri sem-
pre molto potente ma, distruggendo le
vostra breccia nel quarto, diventa
l'auto delle loro Mine.

Quanta seeks to explore uncharted physical territory. Quanta featured

Taking Control

- ① DIRECTIONAL BUTTON
(D-Button)
- ② BUTTON 1
- ③ BUTTON 2

Directional Button (D-Button)

- ① Look Up
- ② Move Right
- ③ Move Right
- ④ Crouch Walk Right
- ⑤ Squat
- ⑥ Crouch Walk Left
- ⑦ Move Left
- ⑧ Move Left

Button 1

Throw shuriken, use sword, punch, throw bomb, gun punch (when enemy is close) and kick (when crouching and enemy is close)

Button 2

To jump

Steuerung

- ① RICHTUNGSTASTE
(R-Taste)
- ② TASTE 1
- ③ TASTE 2

Richtungstaste (R-Taste)

- ① Nach oben blicken
- ② Bewegung nach rechts
- ③ Bewegung nach rechts
- ④ Kriechgang nach rechts
- ⑤ Kriechen
- ⑥ Kriechgang nach links
- ⑦ Bewegung nach links
- ⑧ Bewegung nach links

Taste 1:

Shuriken werfen, Schwert, Nunchaku, Bombe, Gewehr, Faustschlag (wenn der Gegner nahe herangekommen ist) und Fußtritt (wenn Sie sich in der Hocke befinden und der Gegner nahe herangekommen ist) benutzen

Taste 2

Zum Springen



Prese en main des commandes

- ① TOUCHE DE DIRECTION (Touche D)
- ② TOUCHE 1
- ③ TOUCHE 2

Touche de direction (Touche D)

- ① Pour regarder vers le haut
- ② Pour se déplacer vers la droite
- ③ Pour se déplacer vers la droite
- ④ Pas de case vers la droite
- ⑤ Pour s'accrocher
- ⑥ Pas de case vers la gauche
- ⑦ Pour se déplacer vers la gauche
- ⑧ Pour se déplacer vers la gauche

Touche 1

Pour lancer le shuriken, utiliser l'épée, le nunchaku, les bombes, un pistolet, donner des coups de poing. Lorsque l'ennemi est pris et des coups de pied lorsque vous êtes accroché et que l'ennemi est pris.

Touche 2

Pour sauter

Teora de Control

- ① Botón direccional (Botón D)
- ② BOTON 1
- ③ BOTON 2

Botón direccional (Botón D)

- ① Levantar la vista
- ② Desplazamiento a la derecha
- ③ Desplazamiento a la derecha
- ④ Desplazamiento hacia arriba y a la derecha
- ⑤ Agacharse
- ⑥ Desplazamiento hacia abajo y a la izquierda
- ⑦ Desplazamiento a la izquierda
- ⑧ Desplazamiento a la izquierda

Botón 1

Lanzamiento del shuriken, espada, nunchaku, bombas, cañon, pistola, pñeteo el enemigo está cerca y pateo (en posición agachada y con el enemigo cerca)

Botón 2

Saltar

Modo di usare i comandi

- ① PULSANTE DI DIREZIONE (Pulsante-D)
- ② PULSANTE 1
- ③ PULSANTE 2

Pulsante di direzione (Pulsante-D)

- ① Guardate su
- ② Spostate a destra
- ③ Spostate a destra
- ④ Camminate come un granchio a destra
- ⑤ Accovacciarsi
- ⑥ Camminate come un granchio a sinistra
- ⑦ Spostate a sinistra
- ⑧ Spostate a sinistra

Pulsante 1

Lanciate il shuriken, usate la spada, il nunchaku, le bombe, la pistola, i pugn (quando il nemico è vicino) e i calci (quando siete accovacciati e il nemico è vicino)

Pulsante 2

Per saltare

Button Combinations

D-Button UP and Button 2:

To Super Jump to higher levels

D-Button DOWN and Button 2:

To jump to lower levels

D-Button DOWN and Button 1:

To kick when enemy is close
enough

Tastenkombinationen:

R-Taste AUFWÄRTS und Taste 2

Für einen Supersprung zu höheren
Ebenen

R-Taste ABWÄRTS und Taste 2

Für einen Sprung zu niedrigeren
Ebenen

R-Taste ABWÄRTS und Taste 1

Für Fußtritte, wenn der Gegner
nahe genug gekommen ist



Utilisation combinée des touches

Touche D HAUT et touche 2

Pour faire un saut haut à des niveaux plus haut

Touche D BAS et touche 2

Pour sauter à des niveaux plus bas

Touche D BAS et touche 1

Pour donner un coup de pied quand l'ennemi est suffisamment près

Combinaciones de botones

Botón D UP (arriba) y Botón 2

Supersalto a niveles superiores

Botón D DOWN (abajo) y Botón 2

Salto a niveles inferiores

Botón D DOWN (abajo) y Botón 1

Patada si el enemigo está a suficiente proximidad

Combinazione dei pulsanti

Pulsante-D SU e Pulsante 2

Per il salto super ai livelli superiori

Pulsante-D GIÙ e Pulsante 2

Per saltare ai livelli inferiori

Pulsante-D GIÙ e Pulsante 1

Per calcare quando il nemico è sufficientemente vicino

Object of Shinobi

The object of Shinobi is to rescue the hostages and defeat the underlings and leaders of the treacherous Ring of Five. There are five missions to Shinobi. As you enter each mission, you will see a color sheet showing the location of the Ring of Five leader's hideout. His name, picture and some writing written in Ninja Ryu code. The missions are:

- ① Mission 1: Ken On
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara

Ziel von Shinobi

Das Ziel von Shinobi ist es, die Geiseln zu befreien und die Helfershelfer und Führer des verräterischen Rings der Fünf zu besiegen. Shinobi hat fünf Missionen zu erfüllen. Wenn Sie in eine der Missionen eintreten, sehen Sie eine Übersicht, die die Lage des Verstecks des Führers des Rings der Fünf, seinen Namen, sein Bild und einige Schriftzeichen enthält, die im Ninja Ryu-Code geschrieben sind. Die einzelnen Missionen sind:

- ① Mission 1: Ken On
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara



Bui de Shinobi

Le but du jeu Shinobi est de libérer les otages et de mettre fin de combat les ennemis et les leaders du Gang des Cinq. Le jeu Shinobi comprend cinq missions. Lorsque vous complétez une mission, vous pouvez voir une fiche vous indiquant l'emplacement où se cache le leader du Gang des Cinq son nom, sa photo et un texte écrit en code Ninja Ryū. Les cinq missions sont :

- ① Mission 1 : Ken On
- ② Mission 2 : Black Turtle
- ③ Mission 3 : Mandara

Objetivo de Shinobi

Trata de rescatar los rehenes y poner a los vasallos y cabecillas de la banda Akuma de los Cinco. Existen cinco misiones en Shinobi. Al acabar cada una de ellas, verá una ficha que le indica la ubicación de la guinda del líder de la Akuma de los Cinco, su nombre, foto y datos sobre escritos en código Ninja Ryū. Las misiones son las siguientes :

- ① Misión 1 : Ken On
- ② Misión 2 : Tortuga Negra
- ③ Misión 3 : Mandara

Scopo del Shinobi

Lo scopo del Shinobi è di liberare gli ostaggi e di sconfiggere gli sgozzati e i capi del malvagio Akuma dei Cinque Shinobi. Al completamento di cinque missioni, comprendendo ciascuna missione, vedrete una scheda che mostra la localizzazione del nascondiglio del capo del Akuma dei Cinque, il suo nome, la sua immagine ed alcune scritte in codice Ryū. Le missioni sono :

- ① Missione 1 : Ken On
- ② Missione 2 : Tartaruga Nera
- ③ Missione 3 : Mandara

- 1. Messen 4. Lebens
- 5. Messen 5. Masked Flips

Game Over

You begin Shovel with three lives. Whenever Musashi touches an enemy or is hit by enemy attack, his life meter will decrease.

Musashi loses a life when his life meter has been completely depleted. The game ends when all three lives are lost.

For every 100,000 points you score, you receive an extra life.

- 1. Messen 4. Lebens
- 2. Messen 5. Maskierter Hoge

Ende des Spiels

Sie beginnen Shovel mit drei Leben. Jedesmal, wenn Musashi einen Gegner berührt oder durch einen gegnerischen Angriff verletzt wird, vermindert sich sein Lebensmesser.

Musashi verliert ein Leben, wenn sein Lebensmesser völlig verbraucht ist. Das Spiel endet, wenn alle drei Leben verloren sind.

Für jeweils 100.000 Punkte, die Sie erzielen, erhalten Sie ein weiteres Leben.



- a) Missione 4: L'obolite
- b) Missione 5: Ninja invisibile

- c) Missione 4: El Caballero Langosta
- d) Missione 5: El Ninja camuflado

- e) Missione 4: Angosta
- f) Missione 5: Ninja Marchante

Fin de partie (Game Over)

Vous commencez chaque partie avec trois vies. Chaque fois que Musashi touche un ennemi ou est touché par un ennemi ou cours d'une attaque, sa durée de vie diminue.

Musashi perd une vie lorsque son compteur de vie atteint zéro. La partie se termine lorsque Musashi a épuisé ses trois vies.

Chaque fois que vous atteignez 100 000 points, vous recevez une vie supplémentaire.

Fin de la période

Commencez Shinobi avec trois vies. Quand Musashi entre en contact avec un ennemi, il se abats par un ataque ennemi, ou compteur de vie diminue.

Musashi perd une vie cada vez que el contador de vida se agota completamente. La partida termina cuando ha perdido las tres vidas.

Por cada 100 000 puntos obtenidos obtendrá una vida más.

Fine del gioco

Cominciate Shinobi con tre vite. Ogni volta che Musashi tocca un nemico o è colpito durante un attacco nemico, il contatore della sua vita diminuisce.

Musashi perde una vita quando il contatore della vita diventa completamente vuoto. Il gioco finisce quando perde tutte e tre le sue vite.

Per ogni 100 000 punti che fate otterrete una vita extra.

Bonus Rounds

One round of each mission is a bonus round. The object is to defeat the green and blue ninjas with the shuriken like ducks in a shooting gallery.

Use the D-Buttons to move the hands left or right. Press Button 1 or Button 2 to throw the shuriken.

You fail the bonus round if a ninja makes it through your defenses and lands before your eyes. You will then see the message "YOU FAILED" and will continue into the next round.

But if you make it through the bonus round, you receive 500 points for every ninja you hit and you earn the use of Ninja Missiles!

Bonusrunden

Eine Runde jeder Mission ist eine Bonusrunde. Das Ziel dieser Runde ist es, die grünen und blauen Ninjas mit Shuriken knipferförmig zu machen wie Enten in einer Schießgalerie.

Verwenden Sie die D-Taste, um die Hände nach links oder rechts zu bewegen. Drücken Sie Taste 1 oder Taste 2, um die Shuriken zu werfen.

Es verliert die Bonusrunde, wenn es einem Ninja gelingt, durch Ihre Verteidigung zu brechen und vor Ihren Augen aufzutauchen. Sie sehen dann die Nachricht "YOU FAILED" (Sie haben verloren) und setzen Ihren Weg mit der nächsten Runde fort.

Wenn es Ihnen jedoch gelingt, durch die Bonusrunde zu kommen, erhalten Sie 500 Punkte für jeden Ninja, den Sie getroffen haben und gewinnen zusätzliche Ninja Missiles!



Marches bonus

Chaque joueur possède une marche bonus. L'objectif est d'atteindre les Mages verts et bleus avec le shuriken. Les marches sont situées dans un tir aux pipes.

Utiliser la touche D pour déplacer les marches vers la gauche ou vers la droite. Appuyez sur la touche 1 ou sur la touche 2 pour lancer le shuriken.

Vous avez perdu la marche bonus si un Ninja réussit à traverser votre ligne de défense et arrive devant vous. Vous verrez alors apparaître le message "YOU FAILED" ; ainsi à des "vous avez perdu" et passerez à la marche suivante.

Même si vous gagnez la marche bonus, vous aurez 500 points supplémentaires pour chaque Ninja que vous atteignez et vous aurez le droit d'utiliser le magie Ring!

Rondes de bonification

Une ronde de bonification est une tentative de bonification. Se trouve de gauche à droite les cartes vertes et rouges des 48 cartes. Comme si l'un des pions se trouve dans une carte de 10.

Utiliser la touche D pour déplacer les marches et la touche 1 ou droite, l'usage du bouton 1 et 2 pour lancer le shuriken.

Ne laissez la ronde de bonification à un Ninja traverser vos défenses et atteindre votre ligne. Apparaîtra, lorsque le message "YOU FAILED" (tu échoues) et passera à la suivante ronde.

Pour la stratégie supérieure, avec le jeu de bonification, recevrez 500 points par carte Ninja que atteignez et pourrez recourir à la magie Ring.

Fase d'abandon

Une fois de plus, restez à la phase d'abandon. Il s'agit de la dernière des cartes bleues et vertes. Les situations, les cartes et les pions sont dans un polygone de 10.

Utiliser la touche D pour déplacer les marches et droite et gauche. Pour lancer le shuriken, appuyez sur le bouton 1 ou le bouton 2.

Échouez la phase d'abandon si un Ninja se trouve un pion dans votre ligne et atteint devant à voi. Vous recevrez le message "YOU FAILED" (vous échouez) et continuerez avec la phase suivante.

Si par contre, la phase d'abandon survient, 500 points par carte Ninja atteinte et pourrez recourir à la magie Ring.

Ninja Magic

If you clear the bonus stage, you will be able to use Ninja Magic. The knowledge of Ninja Magic will be shown by the flag at the top center of the screen.

- ① Life Meter
- ② Ninja Magic
- ③ Number of Remaining Joe Musashi

Ninja Magic gives you many powers. To use it, you must take out 10 enemies in the following round. When the alarmist starts feeling, you may use Ninja Magic. You may have up to four Ninja Magic items in the order they were obtained. But you may hold no more than four. There are six different types of Ninja Magic.

Ninja Magic

Wenn es Ihnen gelingt, eine Bonusrunde zu gewinnen, sind Sie in der Lage, Ninja Magic zu verwenden. Das Kennzeichen der Ninja Magic wird durch die Anzahl der Flaggen in den oberen Mitte des Bildschirmes angezeigt.

- ① Lebensmesser
- ② Ninja-Magic
- ③ Anzahl verbleibendes Joe Musashi

Ninja Magic gibt Ihnen vielfältige Fähigkeiten. Um sie einsetzen zu können, müssen Sie in der folgenden Runde 10 Gegner besiegen. Wenn die Alarmist Ihre Fläche zu stören beginnt, können Sie Ninja Magic einsetzen. Sie können bis zu vier Ninja Magicen ansetzen, und zwar in der Reihenfolge, in der Sie sie erhalten haben. Aber Sie können nicht mehr als vier besitzen. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Typen von Ninja Magicen.



La magie Ninja

Si vous gagnez une manche Ninja, vous aurez le droit d'utiliser la magie Ninja. La connaissance de la magie Ninja est indiquée par les carreaux situés en haut et au centre de l'écran.

- ① Compteur de vie
- ② Magie Ninja
- ③ Nombre de Joe Musashi restant

La magie Ninja dérivé de nombreux pouvoirs. Pour l'utiliser vous devez attendre hors de combat 10 ennemis au cours de la manche suivante. Lorsque le panneau à l'extrême gauche commence à clignoter vous pouvez utiliser la magie Ninja. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre carreaux de magie Ninja dans l'ordre dans lesquels sous les axes obliques mais vous ne pouvez jeter en l'air plus de quatre à la même temps. Il y a six types de magie Ninja.

Magie Ninja

Si supère la étape de la certification, vous pouvez utiliser la Magie Ninja. Et connaissance de la Magie Ninja est indiquée par les mosaïques en la partie supérieur central de la pantalla.

- ① Compteur de vida
- ② Magie Ninja
- ③ Vida restante de Joe Musashi

La Magie Ninja le obtiene muchos poderes. Para utilizarlo debe esperar 10 enemigos en la ronda siguiente. Cuando el mosaico situado más a la izquierda comienza a destellar, podrá utilizar la Magie Ninja. Puede tener hasta cuatro mosaicos Magie Ninja en el orden en que éstos se obtienen. Pero no puede tener más de cuatro Mosais en la época distinta de Magie Ninja.

Magie Ninja

Se superada la fase d'atención, puede utilizar la Magie Ninja. La conocimiento de la Magie Ninja viene indicada de mosaicos en la parte superior central dello schermo.

- ① Contatore della vita
- ② Magie Ninja
- ③ Numero di Joe Musashi restante

La Magie Ninja vi dà molti poteri. Per usarla, dovete affrontare 10 nemici nella fase seguente. Quando il primo mosaico a sinistra comincia a lampeggiare, potete usare la Magie Ninja. Potete avere quattro mosaici di Magie Ninja nell'ordine in cui li avete ottenuti. Ma non potete averne più di quattro. Ci sono sei tipi diversi di Magie Ninja.

① Metal Binding Magic

Freezes the movements of all enemies on the scene.

② Metal-Freezing Magic

Freezes the movements of the target on the battlefield.



③ Invisible Magic

When using this magic, Museshi will blink on and off. During the time no damage can be done to you even if you touch the enemy or are attacked.

④ Unshakable Magic

When the enemy attacks, Museshi will blink. While in this state, no damage can be done to you even if you are hit by the enemy's attack.



1 **Magie d'immobilisation**
Immobilise tous les ennemis sur l'écran

1 **Magie Immobilisante**
Immobiliza el desplazamiento de todos los enemigos en la pantalla

1 **Magie di Legatura Magnetica**
Congela i movimenti di tutti i nemici sullo schermo

2 **Magie invincible**
Lorsque vous attirez le pouvoir magique Musashi devient invincible. Pendant ce temps, il ne peut rien lui arriver même si il touche un ennemi ou est attaqué

2 **Magie invencible**
Al utilizar el Mysterio especial y desaparecerá alternativamente. Mientras tanto, es invulnerable aunque entre en contacto con el enemigo o sea atacado

2 **Magie invincibile**
Quando usa questo mago, Musashi lampeggia. Durante questo tempo il nemico non può farvi del male anche se vi viene colto o vi attacca.

④ Eight Hands Magic

Using this magic will release eight other selves from you who will defeat all enemies on the screen.

⑤ Acht Händige Magic

Mit Hilfe dieser Magic können Sie acht weitere – ich – aus unserem Helden klonieren. Die alle Feinde auf dem Bildschirm besiegen.



⑥ Flying Squirrel Magic

Allows you to fly through the air for a short period of time. Direction of flight is controlled by the D-Button.

⑦ Magic des Fliegenden

Rechterschneiders

Hiermit sind Sie in der Lage, für kurze Zeit durch die Luft zu fliegen. Die Flugrichtung wird durch die D-Taste gesteuert.



1 Magia des huit mains

Lorsque vous utilisez ce pouvoir jusqu'à huit autres Musashi sortent de lui-même et ils peuvent battre tous les ennemis se trouvant sur l'écran.

2 Magia de las Ocho Manos

Con esta magia aparecerán en escena otros ocho clones de ti que derrotarán a todos los enemigos en pantalla.

3 Magia delle Otto Mani

Usando questo magia diventerai otto voi stessi che possono sconfiggere tutti i nemici sullo schermo.

4 Magia de l'éclusement volant

Vous permet de voler pendant une courte période. Vous pouvez contrôler la direction du vol au moyen de la touche D.

5 Magia de la Andada Volante

Le permite volar por los aires un pequeño espacio de tiempo. La dirección del vuelo la controla el botón D.

6 Magia dello Scivolata Volante

Vi permette di volare per brevi periodi di tempo. La direzione del volo è controllata dal Pulsante D.

⑤ Lightning Magic

Call down lightning to destroy all your enemies

⑤ Blitzzauber

Ruft den Blitz her, der alle Ihre Feinde zerstört.

⑥ Tornado Magic

Creates a whirlwind around Musashi to blow down any enemy in your path

⑥ Tornado-Magic

Erzeugt einen Wirbelwind um Musashi, der jeden Gegner aus Ihrem Weg räumt



⑦



⑧



To use Ninja Magic

- 1 Defeat ten enemies. When the Refrost tile begins to flash, Ninja Magic can be used
- 2 To use the magic, press and hold Button 3, and then press Button 1. Musashi will jump the and then call upon the Ninja Magic.

Verwendung der Ninja-Magic.

- 1 Besiegen Sie 10 Gegner. Wenn die Fläche blauert blinzelt, können Sie die Ninja-Magic verwenden
- 2 Um die Magic einzusetzen, halten Sie Taste 3 gedrückt und drücken dann Taste 1. Musashi springt daraufhin, feuert und ruft dann die Ninja Magic

1. Magia de la Tormenta

¡Haz caer la tormenta para destruir
tus viejos enemigos!

2. Magia del Rey

Lanza un rayo que destruya a todos
sus enemigos.

3. Magia del Palmito

¡Puedes crear un túnel que
destruya tutti i vostri nemici!

4. Magia de la Tormenta

Produce un ciclón sobre el
Mushu visible a Matsuri. ¡Tus
enemigos que lo encuentren!

5. Magia del Tornado

Crea un remolino alrededor de
Mushu que atraiga a todos los
enemigos que se interpongan en su
camino.

6. Magia del Viento.

Crea a túnel interno a Mushu
que abra cualquier camino al
sueño perfecto.

Comenzar a utilizar la magia Ninja

1. ¡Debes derrotar todos los enemigos!
Cuando el enemigo le más a
la izquierda se mató a derrotar, puedes utilizar la magia Ninja.
2. Para utilizar las poderes
magias, mantén presionado la
tecla D o el botón en la
tecla 1. Mushu saltará, dirá el
señal de ataque a la magia
Ninja.

Para utilizar la Magia Ninja

1. Derrota a 10 enemigos. Cuando el
mosaico alrededor más a la izquierda
comienza a destellar, puedes utilizar
la Magia Ninja.
2. Para utilizar la magia, mantén
presionado el botón 2 y presione
pulsar el botón 1. Mushu saltará
rápidamente y posteriormente invocará
la Magia Ninja.

Per usare la Magia Ninja

1. Deves sconfiggere tutti i nemici. La
Magia Ninja può essere usata
quando il primo mosaico a sinistra
comincia a lampeggiare.
2. Per usare la magia, tieni premuto il
Pulsante 2 e poi il Pulsante 1.
Mushu fa un salto, fa fuoco e
invoca la Magia Ninja.

Power Ups

Each time you rescue a hostage, you receive a different type of power up as a reward. The power up will be indicated in the upper right corner of the screen.

- 1 **Shuriken Power UP**
Increases the amount of damage your shuriken does to an enemy.
- 2 **Restore Life Meter**
Restores your life meter to its full amount.
- 3 **Life Meter Max**
Increases the amount of your life meter to maximum.
- 4 **Punch and Kick Power Up**
Increases the power of your punches and kicks.
- 5 **Bonus**
You become able to enter the bonus round.
- 6 **10 000 Points**
Your score is increased by an extra bonus of 10 000 points.

Leistungssteigerungen

Jedemal wenn Sie eine Geisel befreit haben, erhalten Sie unterschiedliche Arten von Leistungssteigerungen als Belohnung. Die Leistungssteigerung wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirmes angezeigt.

- 1 **Leistungssteigerung der Shuriken**
Erhöht die Schwere der Verletzungen, die Ihre Shuriken den Gegnern zufügen.
- 2 **Auffüllen des Lebensmessers**
Füllt Ihren Lebensmesser wieder zu seiner vollen Kapazität auf.
- 3 **Lebensmesser-Maximum**
Vergrößert die Anzeige Ihres Lebensmessers auf das Maximum.
- 4 **Leistungssteigerung von Faustschlägen und Fußtritten**
Verstärkt die Kraft Ihrer Faustschläge und Fußtritte.
- 5 **Bonus**
Sie werden berechtigt, in der Bonusrunde anzutreten.
- 6 **10 000 Punkte**
Ihr Punktestand wird durch einen Bonusbonus auf 10 000 Punkte erhöht.

Augmentation des pouvoirs

Chaque fois que vous libérez un étage vos pouvoirs sont augmentés de diverses manières pour vous récompenser. L'augmentation de pouvoir sera indiquée dans le coin droit de l'écran.

1. Augmentation du pouvoir de shuriken (Shuriken Power Up)
Augmente les dégâts que votre shuriken peut infliger à l'ennemi.
2. Réajustement du compteur de vie (Powers Life Meter)
Votre compteur de vie est réajusté à son indication de départ.
3. Compteur de vie max (Life Meter Max)
Augmente votre compteur de vie au maximum.
4. Augmentation du pouvoir des coups de poing et de pied (Punch and Kick Power Up)
Augmente la force de vos coups de poing et de vos coups de pied.
5. Bonus
Vous pouvez commencer une manche bonus.
6. 10 000 Points
Vous recevez 10 000 points de bonus.

Potenciación

Cada vez que rescata a un héroe recibes un tipo distinto de potenciación como recompensa. La potenciación aparecerá marcada en la esquina superior derecha de la pantalla.

1. Potenciación Shuriken
Aumenta los ataques causados al enemigo por el shuriken.
2. Restauración de Contador de Vida.
Reajustará su contador de vida a su capacidad completa.
3. Máximo de restauración de vida
Restaura la cantidad de su contador de vida al máximo.
4. Potenciación de Poderes y Puntos
Aumenta su potencia.
5. Beneficio
Puede permitir en la ronda de bonificación.
6. 10 000 puntos
Su puntuación aumenta en 10 000 puntos de bonificación extraordinaria.

Aumenti di Potenza

Ogni volta che liberate un staggo ricevete come premio un tipo diverso di aumento di potenza. L'aumento di potenza viene indicato nell'angolo superiore destro dello schermo.

1. Aumento di Potenza Shuriken
Aumenta l'attacco dei dardi che il vostro shuriken causa al nemico.
2. Potenziamento del Contatore della Vita
Riassabbiacca il pieno contenuto del contatore della vita.
3. Massimo del Contatore della Vita
Aumenta al massimo il contenuto del contatore della vita.
4. Aumento della Potenza del Pugno e Gato
Aumenta la potenza dei vostri pugni e calci.
5. Abbuono: vi permette di iniziare nella fase di abbuono.
6. 10 000 Punti
Aumenta il vostro punteggio di 10 000 punti di abbuono.

Weapons

There are two types of weapons: those for close quarter fighting and those for distance fighting. Weapons are obtained as hostages are rescued.

When you receive a weapon power up, the name of the weapon you've received will appear in the upper right corner.

Close Quarter Weapons

Each close quarter weapon you receive is a little more powerful – and has a longer reach – than the previous weapon. They are:

- ① Shuriken
- ② Long Sword
- ③ Nunchaku
- ④ Manrikyu Chain

Waffen

Es gibt zwei Waffenarten, solche für den Nahkampf und solche für den Kampf über weitere Entfernungen. Mit der Rettung von Geiseln erhalten Sie weitere Waffen. Wenn Sie eine Leistungssteigerung der Waffen erhalten, erscheint der Name der Waffe, die Sie erhalten haben, in der oberen rechten Bildschirmseite.

Nahkampfaffen

Jede Nahkampfaffe, die Sie erhalten, ist etwas stärker – und hat eine größere Reichweite – als die vorhergehende Waffe. Es handelt sich um:

- ① Shuriken
- ② Langes Schwert
- ③ Nunchaku
- ④ Manrikyu-Kette



Les armes

Vous disposez de deux types d'armes : celles pour vous battre de près et celles pour vous battre à distance. Vous obtenez des armes au fur et à mesure que vous libérez les étages. Lorsque vous bénéficiez d'une augmentation du pouvoir d'une arme, le nom de cette arme sera affiché dans le coin droit supérieur de l'écran.

Armes de combat rapproché

Chaque arme de combat rapproché que vous recevez est un peu plus puissante – et a une portée un peu plus longue – que la précédente. Ces armes sont :

- ① Shuriken
- ② Épée (Long Sword)
- ③ Katana
- ④ Chakra (Mantougan Ching)

Arsenal

Existent deux types d'armement : les de lutte corps à corps et les de lutte à distance. Se obtiennent armes à mesure que se va restaurant étages. Cuando recibe una potenciación de armamento, el nombre del arma recibida aparecerá en la esquina superior derecha.

Armes de lutte corps à corps

Cada nueva arma que recibe es más potente que la anterior y tiene un mayor rango de acción. Son:

- ① Shuriken
- ② Espada
- ③ Katana
- ④ Cadena mantougan

Armi

Ci sono due tipi di armi: quella per il corpo a corpo e quella per il combattimento da distanza. Le armi si ottengono con la liberazione degli ostaggi. Quando ricevete un aumento di potenza d'armi, il nome dell'arma che ricevete appare sull'angolo superiore destro.

Armi per il Corpo a Corpo

Ogni nuova arma per il corpo a corpo che ricevete è un po' più potente di quella precedente ed ha un maggior raggio d'azione.

- ① Shuriken
- ② Spada Lunga
- ③ Katana
- ④ Catena Mantougan

Distanze Weapons

This class of weapons allows you to attack from much further away.

Sturken Tempo Up

Doubles the speed of your weapon sturken

① Knife

Is thrown with twice the speed of a shuriken

② Bombs

Throw it when standing and it will roll towards the enemy, exploding on contact. If you release it when crouching, the bomb will roll like a time bomb, exploding after a short length of time or when an enemy touches it.

③ Pistol

Like the real thing, aims and shoot. The bullets will knock down both enemies and certain types of vehicles

Fernwerfen

Diese Waffenkategorie ermöglicht Ihnen Angriffe aus größerer Entfernung

Sturken-Tempo-Steigerung

Verdoppelt die Geschwindigkeit der vor Ihnen geworfenen Sturken

① Messer

Messer werden mit der doppelten Geschwindigkeit eines Sturken geworfen

② Bomben

Werfen Sie sie auf dem Stand und sie rollen auf den Gegner zu und explodieren bei Kontakt. Wenn Sie sie aus der Hocke loslassen, lassen werden die Bomben zu Zeitbomben und explodieren nach einem gewissen Zeitraum oder wenn ein Gegner sie berührt

③ Pistole

Wie das Original, zielen und schießen. Die Geschosse strecken sowohl Gegner als auch gewisse Fahrzeugtypen nieder



Armes de combat à distance

Ces armes vous permettent d'attaquer l'ennemi de beaucoup plus loin.

Augmentation de la vitesse du Shuriken (Shuriken Tempo up)
Double la vitesse du Shuriken lorsque vous l'avez lancé.

1) Couteau (Knife).

Vous pouvez le lancer et sa vitesse est deux fois celle du Shuriken.

2) Bombe (Bomb)

Lorsque vous lancez une bombe en étant debout, elle roule vers l'ennemi et explose au contact. Si vous le lancez lorsque vous êtes accroupi, elle agit comme une bombe à retardement et explose au bout d'un certain temps lorsqu'il y a un ennemi à proximité.

3) Projectile (Pistol)

Utilisez-le comme un vrai pistolet à feu. Les balles peuvent mettre hors de combat les ennemis, mais elles détruisent certains types de véhicules.

Armes de lutte à distance

Cette classe de armamento permite atacar desde mucha mayor distancia.

Incrementación de velocidad del shuriken

Duplica la velocidad del shuriken arrojado por 'Wj

1) Cuchillo

Se lanza al doble de la velocidad de un shuriken.

2) Bombas

Si las lanzas en posición erecta rodarán hasta alcanzar al enemigo, explotando al impactarlo. Si las lanzas en posición agachada, la bomba actuará como bomba de retardo, explotando cierto tiempo después o cuando un enemigo la toque.

3) Pistola

Igual que las de verdad. Apunta y dispara. Las balas matarán a la infantería enemiga y a ciertos tipos de vehículos.

Arms de Combattimento à Distance

Cette type d'armes vi permette di attaccare da lontano.

Aumento di Tempo del Shuriken
Raddoppia la velocità del shuriken che lanciate.

1) Pugnale

Può essere lanciato ad una velocità doppia del shuriken.

2) Bombe

Lancandole quando siete in piedi esse rotoleranno verso il nemico esplodendo quando fanno contatto. Se le lanciate quando siete accovacciati, esse funzioneranno da bomba al ritardo, esplodendo dopo un certo tempo o quando il nemico le tocca.

3) Pistola

Puntate e sparate come se fosse una pistola vera. Le pallottole uccideranno sia l'infanteria sia alcuni tipi di veicoli.

The Underlings of the Ring of Five

The underlings of the Ring of Five are many. All are dangerous and worth points if you get them!

- ① Thief 100 points
- ② Gunner 100 points
- ③ Fraggers 100 points
- ④ Fly Ninja 100 points
- ⑤ Green Ninja 200 points
- ⑥ Mingo 300 points



①



②



④



⑥

Die Hottenscheiter des „Ring der Fünf“

Es gibt viele Terroristen im Ring der Fünf. Alle sind gefährlich und sind es wert, daß Sie sie besiegen!

- ① Schläger 100 Punkte
- ② Pistolenachse 200 Punkte
- ③ Taucher 100 Punkte
- ④ Fliegender Ninja 100 Punkte
- ⑤ Grüner Ninja 200 Punkte
- ⑥ Mingo 300 Punkte



②

Les acolytes du Gang des Cinq

Les terroristes du Gang des Cinq sont coordonnés. Ils sont tous dangereux et vous rapporteront des points si vous les mettez hors de combat!

- ① Homme de main 100 points
- ② Tireur 100 points
- ③ Homme grenouille 100 points
- ④ Ninja volant 100 points
- ⑤ Ninja vert 300 points
- ⑥ Monge 300 points

Los sicarios de la Alarma de los Cinco

Los terroristas de la Alarma de los Cinco son mañosos. Todos son peligrosos, y valen puntos para VO si los elimináis.

- ① Matón 100 puntos
- ② Pistolerazo 100 puntos
- ③ Hombre-rana 100 puntos
- ④ Ninja volante 100 puntos
- ⑤ Ninja verde 300 puntos
- ⑥ Monge 300 puntos

08 Squadra dell'Anello del Cinque

I terroristi dell'Anello del Cinque sono tutti. Tutti sono pericolosi e valgono punti quando li sconfiggete.

- ① Tappista 100 punti
- ② Pistolero 100 punti
- ③ Uomo Rana 100 punti
- ④ Ninja Volante 100 punti
- ⑤ Ninja Verde 300 punti
- ⑥ Monge 300 punti

Helpful Hints

- The enemies – especially the leaders of the Ring of Fire – attack in patterns. Learn the patterns and attack when they are vulnerable.
- Each enemy leader has a weak spot. Find it, and hit him there.
- Try extra hard to make it through the bonus rounds. If you make it, you'll be able to use Ninja Magic and get higher points!
- Getting the long range weapons (gun, bombs and manikugan chain) will make it easier to beat many of the enemies.

Nützliche Hinweise

- Die Gegner – insbesondere die Führer des Ring der Flut – greifen in einer bestimmten Form an. Lernen Sie diese Formen und greifen Sie dann an, wenn sie verwundbar sind.
- Jeder gegnerische Führer hat eine schwache Seite. Finden Sie sie und treffen Sie ihn dort.
- Strengen Sie sich besonders in die Bonusrunden zu gestalten. Wenn Sie es schaffen, sind Sie in der Lage Ninja-Magie zu verwenden und erhalten eine höhere Punktzahl!
- Wenn Sie Fernwaffen erhalten (Gewehr, Bomben und Manikugan-Kette) haben Sie es viel leichter viele Ihrer Gegner zu besiegen.

Quelques conseils utiles

- Les ennemis et plus particulièrement les leaders du Gang des Qing attaquent selon une séquence délicate. Apprenez ces séquences et attaquez les lorsqu'ils sont vulnérables.
- Chaque leader ennemi a un point faible. Découvrez ce point et frappez là à cet endroit.
- Essayez le plus possible de gagner les manches bonus. Si vous réussissez vous pourrez utiliser la magie Ninja et marquer davantage de points.
- Si vous obtenez des armes de combat à distance (pistolet, bombes et shurén (Mannikugari)) il vous sera plus facile de mettre un plus grand nombre d'ennemis hors de combat.

Sugerencias utiles

- Los enemigos especialmente los líderes de la Alianza de los Cinco atacan por oleadas. Aprende a distinguirlos, y atáquelos cuando sean vulnerables.
- Cada líder enemigo tiene un punto débil. Localízalo y atáquealo allí.
- Procura superar las rondas de bonificación con todo éxito. Si lo consigues, podrás utilizar la Magia Ninja y obtener más puntuación.
- Obtener el armamento de larga distancia (pistolas, bombas y cadenas (Mannikugari)) facilita la destrucción de muchos enemigos.

Suggerimenti utili

- I nemici soprattutto i capi dell'Anello dei Cinque, attaccano in modo prevedibile. Impara il loro modo di attaccare e attaccali nei momenti quando sono vulnerabili.
- Ogni capo nemico ha un punto debole. Scopritelo e colpitelo in quel punto.
- Cercate in ogni round di superare le fasi d'abbuono. Se ci riuscite potete usare la Magia Ninja e guadagnare punti extra.
- Ottenendo le armi da combattimento a distanza (pistola, bombe e catene (Mannikugari)) potrete vedere più facilmente molti nemici.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not touch!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to flammables, gasoline, etc.!

- Be especially careful not to touch anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in isopropyl alcohol
- After use, put it in its case

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht berühren!

Vor Gewalt einwirkungen schützen!

Nicht direkt dem Sonnen aussetzen!

Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnungsmittel Benzin usw. in Berührung bringen!

- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD setzen

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Isopropylalkohol getauchten Tuch abreiben
- Nach Gebrauch in die Hülle legen



MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée:

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas soumettre à des chocs répétés

Ne pas mettre au soleil

Ne pas abîmer

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur*

Ne pas mettre en contact avec du diluant de l'essence, etc.

* Ne pas coller sur le carte SEGA

- + Si votre cartouche est mouillée séchez-la bien avant de la réutiliser
- + Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon
- + Si vous ne vous en servez plus rangez-la dans sa boîte

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mayor uso:

No mojarlo

No doblarlo

No darle golpes secos.
No dañarlo o rayarlo

No exponerlo a la luz directa del sol

No exponerlo a altas temperaturas

No exponerlo a líquidos corrosivos

* Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA.

- + Cuando está húmedo, séquelo por completo antes de usarlo
- + Cuando está sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido con agua destilada.
- + Después de usarlo, colóquelo en su funda

PRECAUZIONI RIGUARDI ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE MEGA sono destinate esclusivamente al MASTER SYSTEM SEGA.

Per un uso appropriato:

Non bagnarla

Non piegarla

Evitare i colpi violenti

Non esporla alla luce diretta del sole

Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore

Non bagnarla con lacchini o altri

* In particolare non attaccare nulla alla Sega Card

- + Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- + Quando è sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua tiepida.
- + Dopo l'uso mantenerla nella sua custodia.

SEGA®

Printed in Japan